



Be4Tools manual

English	2
Functions	2
Watch page	2
Dailies page	3
LUTs page	8
Stills page	9
End of day page	10
Settings	14
Keyboard shortcuts and StreamDeck Profile	15
Français	16
Fonctionnalités	16
Watch	16
Dailies	17
LUTs page	22
Stills page	23
End of day	24
Settings	29
Raccourcis clavier et profil StreamDeck	31

English

Functions

Watch page

Watch Daylight

Toggle ON/OFF

No data manipulation

Requires: Internet connection

Requires: Daylight

Setting: Notification service

Click to activate or deactivate a background Daylight watcher. The watcher will send notifications when the following happen:

- **All** jobs from Daylight/Baselight queue are **completed** on localhost,
- A job from Daylight/Baselight queue is **suspended** on localhost,
- A job from Daylight/Baselight queue has **failed** on localhost.

Notifications are sent using the method set in the **Notification service** setting.

Watch DaVinci Resolve

Toggle ON/OFF

No data manipulation

Requires: Internet connection

Requires: DaVinci Resolve Studio

Setting: Notification service

Click to activate or deactivate a background DaVinci Resolve watcher. The watcher will send notifications when the following happen:

- **All** render jobs from the active project are **completed**,
- A render job from the active project is **cancelled**,
- A render job from the active project has **failed**.

Notifications are sent using the method set in the **Notification service** setting.

Watch Silverstack

Toggle ON/OFF

No data manipulation

Requires: Internet connection

Requires: Silverstack XT/Lab

Setting: Notification service

Setting: Silverstack project

Click to activate or deactivate a background Silverstack watcher. The watcher will send notifications when the following happen:

- An offload job from the connected project is **completed**,
- An offload job from the connected project is **suspended**,
- An offload job from the connected project has **failed**,
- A transcode job from the connected project is **completed**,
- A transcode job from the connected project is **suspended**,
- A transcode job from the connected project has **failed**.

Notifications are sent using the method set in the **Notification service** setting. Note that connection with Silverstack must be established using the **Silverstack project** setting, as Silverstack jobs are project-based.

Dailies page

Sync Daylight from Silverstack library

Daylight data is manipulated

Requires: Daylight

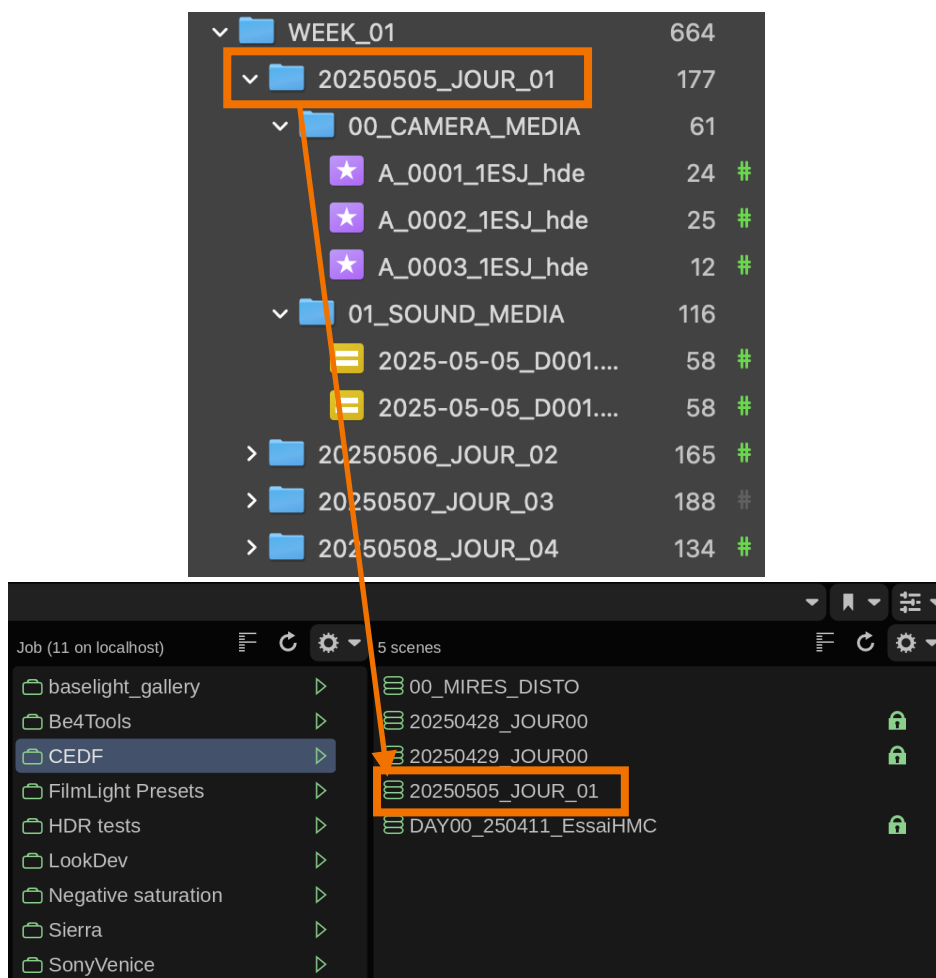
Requires: Silverstack XT/Lab

Setting: Silverstack project

Setting: Daylight project

Click to trigger a **one-time sync operation** from **Silverstack database** to **Daylight**. The following operations are performed:

1. A **scene** is created in Daylight for each **shooting day** in Silverstack. Shooting days are identified as the highest-level folders named with a date in Silverstack (audio bins are ignored),
2. Video media offloaded in Silverstack is imported to each scene,
3. Metadata is synced for each clip imported to Daylight.



1. New scenes are created for each identified « shooting day »
2. Media files are imported.
3. Metadata is copied.

Both **Silverstack** and **Daylight projects** must have been connected in the settings. New scenes are created in Daylight using the **scene template** specified when setting the Daylight project connection in Be4Tools. The behaviour is equivalent to using « New Scene using ____ As Scene Template » in Daylight directly.

Beta note: Folder nesting is not implemented for daylight sync as of now. It will only identify "Shooting days" by parsing Silverstack's folder names and create a scene for each, with the footage of all its subfolders. This is perhaps not the best solution, feel free to reach out! We lack Baselight feedback...

Sync Resolve from Silverstack library

Resolve data is manipulated

Requires: DaVinci Resolve Studio

Requires: Silverstack XT/Lab

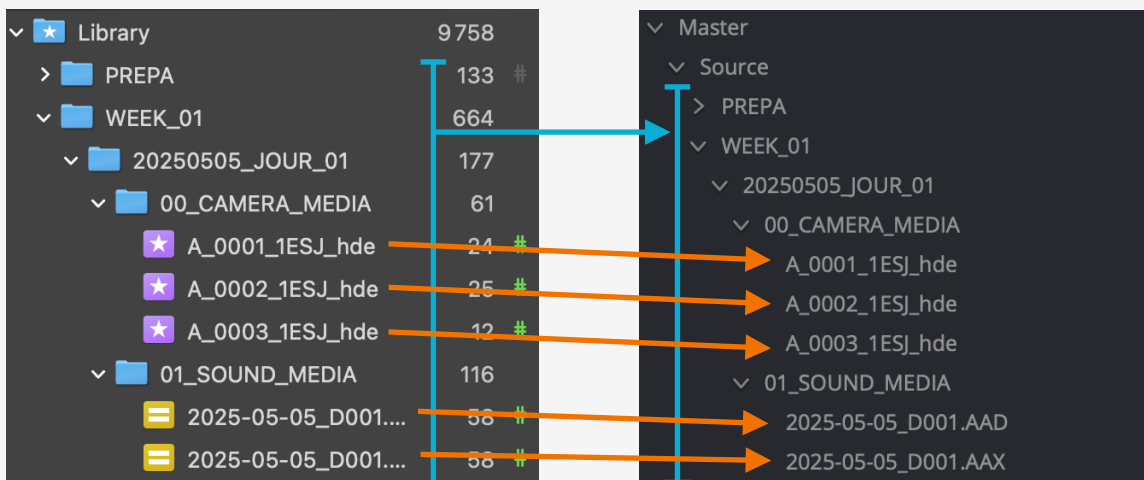
Setting: Silverstack project

Setting: DaVinci Resolve project

Setting: Master Volume

Click to trigger a **one-time sync operation** from **Silverstack database** to **DaVinci Resolve media pool**. The following operations are performed:

1. **Silverstack's folder structure is duplicated to DaVinci Resolve's media pool.** Silverstack Library is nested under a **Source** folder at the root of the Media Pool.
2. **All media files** (audio and video) offloaded with Silverstack are **imported** into DaVinci Resolve. Any media file already present in DaVinci Resolve is not re-imported.
3. All **metadata** present in Silverstack is **copied** to DaVinci Resolve, included user-set metadata, such as Scene, Shot, Take... **All Resolve metadata fields are overwritten with Silverstack content.**



1. Folder structure is duplicated.

2. Media files are imported.

3. Metadata is copied.

Good takes: Silverstack's **Flag** translates to DaVinci Resolve's **Good Take**. All **Good Takes** in Resolve are given the **Green flag**.

Multiple copies: If you perform multiple copies with Silverstack, Be4Tools first tries to import any copy present on your **master volume** as specified in Be4Tools settings. If no copy is present on your master volume, or if you didn't set any, Be4Tools will use the available file with the highest **Playback priority** set in Silverstack (see **Pomfort documentation**).

Conflicts: Syncing from Silverstack to DaVinci Resolve **is not possible** in the following situations:

- If Silverstack is processing an offload,
- If DaVinci Resolve is processing a render,
- If DaVinci Resolve is not running.

Compare LTO checksums with Silverstack

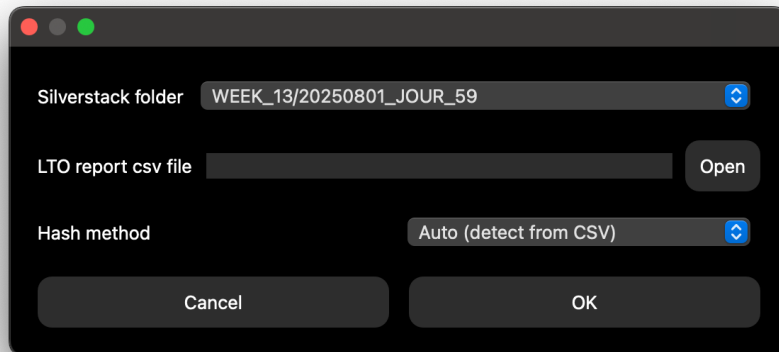
No data manipulation

Requires: Silverstack XT/Lab

Setting: Silverstack project

Click to perform a **one-time verification** between **Silverstack database** and a **CSV file** containing checksum values. The CSV file should have at least two columns :

- One entitled « **name** » or any relative (« clip name », « file name » ...) with values corresponding to the OCF file names (with or without extension) in the Silverstack Library
- One entitled with a checksum method (i.e. « **MD5** », « **SHA** », « **XXH64** »...) corresponding to the hash value for each file.



1. Select the Silverstack folder containing the bins with the clips to verify (your shooting day or your shooting week, most likely),
2. Point to a CSV file (exported from Archiware, YoYotta... or provided by the lab),
3. You may set the check to use a specific hash method (XXH, MD5 or SHA) for verification.

A PDF report is generated with the results of the comparison, summarised with :

- **Missing files** : if a clip present in the Silverstack folder selected but couldn't be found in the CSV,
- **Incorrect hashes** : if a clip has a different hash value between Silverstack and the CSV file, or if one hash is missing,
- **Successfully verified files** : if everything went correctly!

Multiple hash methods : If your CSV file contains more than one checksum value for each clip, it is recommended to set the **Hash method** parameter in Be4Tools to the one used in Silverstack, as it may otherwise try to match against a missing checksum value.

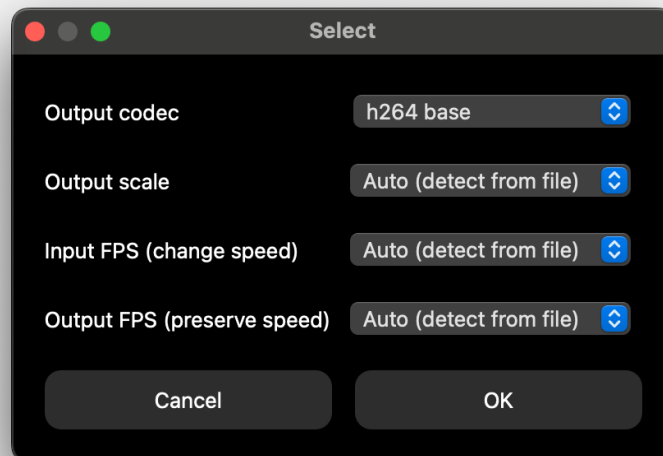
Report : The PDF report is saved in the same folder as the CSV file on which the check was performed.

Convert video files (ffmpeg)

Data is copied

Click to produce a **converted copy** of a video file using FFMPEG.

1. Select one or more video files
2. Set the conversion parameters:
 - The desired **output codec** (H264, H265 or ProRes)
 - The desired **output image resolution**. Pixels are assumed square. Video will be scaled to fit all pixels, adding pillarbox or letterbox if needed. Images may be undersampled or oversampled.
 - **The frame rate to read the file at**. If this setting is set to « Auto », the file metadata will be used. If it is set to a specific value, the converted file will be re-indexed on a **new timecode** to match the desired frame rate. One frame from the source file is considered as one frame ; the corresponding number of seconds will be ignored.
 - **The frame rate to write the file at**. If this setting is set to « Auto », the output FPS will be assumed to be equal to the input FPS. If it is set to a specific value, the number of frames will be adjusted to keep the seconds even respective to the timecode. To go from a higher to a lower number of frames means dropping frames ; from a lower to a higher number of frames means interpolating.



For example : File A.mov is a **10 seconds 1920x1080 50p** video file of any supported codec.

-> **If input FPS is set to auto** and **output FPS is set to auto**, it will be rendered at **50p** and be **10 seconds** long.

-> **If input FPS is set to 25** and **output FPS** is set to auto, it will be rendered at **25p** with the same number of frames. Therefore the video will be **slowed down at half speed** (25/50) and be **20 seconds** long.

-> **If input FPS is set to 100** and **output FPS** is set to auto, it will be rendered at **100p** with the same number of frames. Therefore the video will be **sped up at twice the original speed** (100/50) and be **5 seconds** long.

-> If **input FPS** is set to auto and **output FPS is set to 25**, it will be rendered at **25p skipping every other frame**. Therefore the video will be the same speed but with a changed number of frames and be **10 seconds long**. With an identical codec, the file will be **lighter**.

-> If **input FPS** is set to auto and **output FPS is set to 100**, it will be rendered at **100p re-creating every other frame**. Therefore the video will be the same speed but with a changed number of frames and be **10 seconds long**. With an identical codec, the file will be **heavier**.

-> **If input FPS is set to 100** and **output FPS is set to 50**, it will be rendered at **50p sped up at twice the speed** (100/50) but **skipping every other frame** and be **5 seconds long**.

-> **If input FPS is set to 25** and **output FPS is set to 50**, it will be rendered at **50p slowed down at half speed** (25/50) **with every other frame re-created** and be **20 seconds long**.

Concatenate video files (ffmpeg)

Data is copied

Click to produce an **end-to-end montage** from a list of video files.

1. Select two or more video files
2. Set a destination and a name for the export
3. If needed, set the conversion parameters:
 - The desired **output codec** (H264, H265 or ProRes)
 - The desired **output image resolution**. Pixels are assumed square. Video will be scaled to fit all pixels, adding pillarbox or letterbox if needed. Images may be undersampled or oversampled. If this setting is set to auto, the format from the **first file** of your selection will be used as a reference.
 - **The frame rate to write the file at**. If it is set to a specific value, the number of frames will be adjusted to keep the seconds even respective to the timecode. To go from a higher to a lower number of frames means dropping frames ; from a lower to a higher number of frames means interpolating. If this setting is set to « Auto », the output FPS will be assumed to be equal to the input FPS of the **first file**, the other ones may be converted if different.

The behaviour of this tool is similar to appending all the files on a timeline and rendering it to the desired codec.

LUTs page

Rename LUT file

Data is copied

Original LUT files may be removed

This tool produces metadata to identify LUT files. All the provided fields will appear as a **header at the beginning of the LUT file** and **in the name of the file**.

- **3D LUT** size is detected automatically from the size of the original file. You may change it, if you are the teasing kind.
- **Look name**,
- **Project**,
- **LUT created by** are all for authorship and explicitness. Look name and Project are used in the new filename.
- **Color space in**,
- **Color space out**,
- **DRT** are intended to describe the color pipeline at work around the LUT. **Color space in** describes the **expected** color space and transfer function **before** the LUT corrections are applied. **Color space out** describes the **target** color space and transfer function that the LUT file delivers (i.e. display-referred or scene-referred).
- **Create copy** is set by default so the renamed version of your LUT file is exported alongside the original file. You can change the behaviour to automatically replace the original file.

The new file name follow the scheme: **[Project]_[Look name]_[CS in]_[CS out]_[size].cube**

```

Be4Tools_Look01_ACEScct-AP1_2_4Gamma-Rec709_65.cube
Ouvrir avec QTAKE Monitor

# -----Renamed with Be4Tools-----
# LUTSize: 65
# Look: Look01
# ProjectName: Be4Tools
# LookCreatedBy: LU
# ColorspaceIn: ACEScct-AP1
# ColorspaceOut: 2_4Gamma-Rec709
# DRT: ACES
# -----Begin original file-----
TITLE "Generated by Resolve"
LUT_3D_SIZE 65

0 0 0
0 0 0
0 0 0
0 0 0
0 0 0
0 0 0
0.0323033 0 0
0.0694896 0 0
0.0981765 0 0
0.122393 0 0
0.143587 0 0
0.162478 0 0
0.179736 0 0
0.195621 0 0

```

Stills page

Generate continuity PDF

No data manipulation

Setting: Project name

This tool renders a contact-print-like PDF to display your stills!

- The **Source folder** is the location in which Be4Tools will search for your stills. It will **descend** in any subfolder and gather all **.jpg** files.
- Then you need to set a **maximum grid size**, in other words the desired layout for your PDF. Note that depending on your sorting method, this maximum grid size will have a different impact.
- Choose a **Sorting type** from:
 - **'Scene Shot Take' in filename**: Be4Tools will parse your stills' names to identify their logical structure. The parsing algorithm will search for any given member at the begging of the filename, followed by a separator like '-' or '_'. The images will be grouped by identical labels (i.e. **01_A_t3.jpg**, **01_A_t4.jpg**, **01_B_t1.jpg** are all grouped with '01'). If this sorting method is selected, the contact print will be organised with **one page for each identified group**. The pages will be sorted in alphanumerical order of the group names. Be4Tools will try to fill the page up to the given number of images in your **maximum grid size**, dropping the remaining ones.
 - **Alphanumerical order (always fill page)**: Be4Tools will sort all of your stills by filename in alphanumerical order, without trying to identify common patterns. They will be put all in a row filling the pages to the given **maximum grid size**.
- **Color scheme** lets you choose between a white or a dark background.
- **Display still filename under each image**, if checked, will add a light grey label of the still filename below each image.
- **Compress images**, if checked, will compress the images so that each page weights 5MB or less. If unchecked, the images will be integrated in the PDF with their full resolution. This will result in a quite heavy PDF file, but will allow you to zoom in to the images and be able to view them in full quality. **Note** that an uncompressed version will take longer to generate than a compressed one. If you're in a hurry, do compress.
- **Export as** lets you choose between:
 - **A single file**, one PDF with all of your stills page after page.
 - **One file per page**, that is one-page-files for each page (i.e. scene if sorted likewise). This can be useful if you wish to send a day-by-day stills report via e-mail, for instance.

The PDF will be named after your **Project name** setting and exported at the root of the given **source folder**.

End of day page

Sync project volume to shuttles and clouds

Data is copied

Shuttles and cloud data may be removed or altered

Setting: Master Volume

Setting: Cloud Folders

Setting: Shuttle drives

With one click of a button, do all your copy-and-paste for the wrap! This function relies on a thorough set-up:

- The **Master Volume** (usually your on-set RAID storage) will be the **source of all copy and sync operations**.
- **Cloud folders** and **Shuttle drives** are **copy destinations**.

By default, each and every folder and file present on the **Master Volume** will be copied to each one of the currently available **Cloud folders** and **Shuttle drives**. With this sync feature, you may therefore consider your on-set master volume as your main working directory.

Be careful : the **Master Volume** will be considered as an absolute source for all sync operations. This means that

- All folders and files existing in a **shuttle** or **cloud** but absent from the source **Master Volume** will be trashed. A pop-up will warn you if this happens, and the files will be recoverable from your system Trash.
- All folders and files existing in a **shuttle** or **cloud** will be replaced by any newer version existing on the **Master Volume**.

The screenshot shows the Be4Tools settings window. At the top, there are three input fields: 'Project name' with 'Be4Tools', 'Production company' with 'Be4Post', and 'Master volume' with '/Users/luca/Desktop/RAID'. A 'Browse' button is next to the Master volume field. Below these is a section for 'Daylight, Resolve and Silverstack connection'. Then, there are two expandable sections: 'Cloud folders' and 'Shuttle drives'. Each section has a list of folders/drives and a list of exclusions, with '+' and '-' buttons to add or remove items. In the 'Cloud folders' section, '/Users/luca/Desktop/CLOUD' is listed. In the 'Shuttle drives' section, '/Users/luca/Desktop/SHUTTLE_01' is listed.

With the settings above, the following will happen :

SOURCE**RAID/Be4Post_Be4Tools/**

- 00_Be4Tools_docs
 - 00_Be4Tools_reports
 - 00_Be4Tools_dayReports
 - 01_Be4Tools_imageReports
 - 02_Be4Tools_soundReports
 - 03_Be4Tools_qualityCheck
 - 04_Be4Tools_transferReports
 - 05_Be4Tools_shuttlesCatalog
 - 06_Be4Tools_labReports
 - 01_Be4Tools_ale
 - 02_Be4Tools_projects
 - 03_Be4Tools_soundSync
- 01_Be4Tools_footage
- 02_Be4Tools_audio
- 03_Be4Tools_looks
- 04_Be4Tools_proxies
 - 00_Be4Tools_dailies
 - 01_Be4Tools_editing
- 05_Be4Tools_stills
 - 00_Be4Tools_scenes
- 06_Be4Tools_vfx

DESTINATION 1 : CLOUD FOLDER**CLOUD/Be4Post_Be4Tools/**

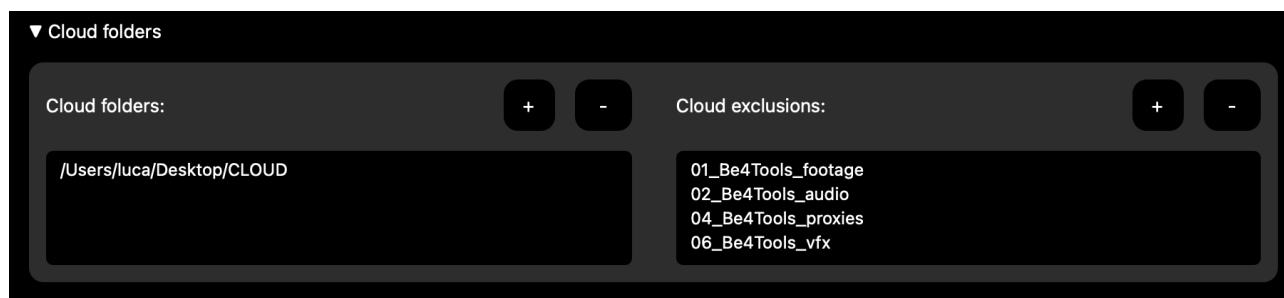
- 00_Be4Tools_docs
 - 00_Be4Tools_reports
 - 00_Be4Tools_dayReports
 - 01_Be4Tools_imageReports
 - 02_Be4Tools_soundReports
 - 03_Be4Tools_qualityCheck
 - 04_Be4Tools_transferReports
 - 05_Be4Tools_shuttlesCatalog
 - 06_Be4Tools_labReports
 - 01_Be4Tools_ale
 - 02_Be4Tools_projects
 - 03_Be4Tools_soundSync
- 01_Be4Tools_footage
- 02_Be4Tools_audio
- 03_Be4Tools_looks
- 04_Be4Tools_proxies
 - 00_Be4Tools_dailies
 - 01_Be4Tools_editing
- 05_Be4Tools_stills
 - 00_Be4Tools_scenes
- 06_Be4Tools_vfx

DESTINATION 2 : SHUTTLE DRIVE**SHUTTLE/Be4Post_Be4Tools/**

- 00_Be4Tools_docs
 - 00_Be4Tools_reports
 - 00_Be4Tools_dayReports
 - 01_Be4Tools_imageReports
 - 02_Be4Tools_soundReports
 - 03_Be4Tools_qualityCheck
 - 04_Be4Tools_transferReports
 - 05_Be4Tools_shuttlesCatalog
 - 06_Be4Tools_labReports
 - 01_Be4Tools_ale
 - 02_Be4Tools_projects
 - 03_Be4Tools_soundSync
- 01_Be4Tools_footage
- 02_Be4Tools_audio
- 03_Be4Tools_looks
- 04_Be4Tools_proxies
 - 00_Be4Tools_dailies
 - 01_Be4Tools_editing
- 05_Be4Tools_stills
 - 00_Be4Tools_scenes
- 06_Be4Tools_vfx

All files and folders are copied to every destination.

To alter that, you can specify specific exclusions for each of the two destination types (clouds and shuttles). An exclusion is a **matching pattern** that Be4Tools will search for in any **folder name** on the **Master Volume**. For example:



The sync operation will ignore each folder named « **01_Be4Tools_footage** », « **02_Be4Tools_audio** », « **04_Be4Tools_proxies** », « **06_Be4Tools_vfx** » when performing a copy to the **cloud folders**. This will result in the following:

SOURCE

```

RAID/Be4Post_Be4Tools/
├── 00_Be4Tools_docs
│   ├── 00_Be4Tools_reports
│   │   ├── 00_Be4Tools_dayReports
│   │   ├── 01_Be4Tools_imageReports
│   │   ├── 02_Be4Tools_soundReports
│   │   ├── 03_Be4Tools_qualityCheck
│   │   ├── 04_Be4Tools_transferReports
│   │   ├── 05_Be4Tools_shuttlesCatalog
│   │   └── 06_Be4Tools_labReports
│   ├── 01_Be4Tools_ale
│   ├── 02_Be4Tools_projects
│   └── 03_Be4Tools_soundSync
├── 01_Be4Tools_footage
├── 02_Be4Tools_audio
├── 03_Be4Tools_looks
├── 04_Be4Tools_proxies
│   ├── 00_Be4Tools_dailies
│   └── 01_Be4Tools_editing
├── 05_Be4Tools_stills
│   └── 00_Be4Tools_scenes
└── 06_Be4Tools_vfx

```

DESTINATION 1 : CLOUD FOLDER

```

CLOUD/Be4Post_Be4Tools/
├── 00_Be4Tools_docs
│   ├── 00_Be4Tools_reports
│   │   ├── 00_Be4Tools_dayReports
│   │   ├── 01_Be4Tools_imageReports
│   │   ├── 02_Be4Tools_soundReports
│   │   ├── 03_Be4Tools_qualityCheck
│   │   ├── 04_Be4Tools_transferReports
│   │   ├── 05_Be4Tools_shuttlesCatalog
│   │   └── 06_Be4Tools_labReports
│   ├── 01_Be4Tools_ale
│   ├── 02_Be4Tools_projects
│   └── 03_Be4Tools_soundSync
├── 03_Be4Tools_looks
├── 05_Be4Tools_stills
│   └── 00_Be4Tools_scenes

```

DESTINATION 2 : SHUTTLE DRIVE

```

SHUTTLE/Be4Post_Be4Tools/
├── 00_Be4Tools_docs
│   ├── 00_Be4Tools_reports
│   │   ├── 00_Be4Tools_dayReports
│   │   ├── 01_Be4Tools_imageReports
│   │   ├── 02_Be4Tools_soundReports
│   │   ├── 03_Be4Tools_qualityCheck
│   │   ├── 04_Be4Tools_transferReports
│   │   ├── 05_Be4Tools_shuttlesCatalog
│   │   └── 06_Be4Tools_labReports
│   ├── 01_Be4Tools_ale
│   ├── 02_Be4Tools_projects
│   └── 03_Be4Tools_soundSync
├── 01_Be4Tools_footage
├── 02_Be4Tools_audio
├── 03_Be4Tools_looks
├── 04_Be4Tools_proxies
│   ├── 00_Be4Tools_dailies
│   └── 01_Be4Tools_editing
├── 05_Be4Tools_stills
│   └── 00_Be4Tools_scenes
└── 06_Be4Tools_vfx

```

The same is true for **shuttle drives exclusions** and work in a similar way.

As a common good practice, we recommend to **always exclude original footage and audio files from sync**, since they are managed by your offloading pipeline... and since you may not want those heavy files to be uploaded to your cloud!

Recommended exclusions:

CLOUD FOLDERS	SHUTTLE DRIVES
- Original video footage - Original sound - Any type of proxies and VFX pulls	- Original video footage - Original sound (Both should be securely handled by your offloading pipeline)

Depending on your folder structure, you may use a top-level exclusion pattern, like in the example above, or a recurrent pattern. For instance:

MASTER VOLUME	EXCLUDING PATTERNS	DESTINATION
01_Be4Tools_footage - D00_20250808_prep 00_cameraFootage 01_soundRolls 03_reports 04_cdl - D01_20250810 00_cameraFootage 01_soundRolls 03_reports 04_cdl - D02_20250811 00_cameraFootage 01_soundRolls 03_reports 04_cdl	00_cameraFootage 01_soundRolls D00_20250808_prep D01_20250810	01_Be4Tools_footage - D00_20250808_prep 00_cameraFootage 01_soundRolls 03_reports 04_cdl - D01_20250810 00_cameraFootage 01_soundRolls 03_reports 04_cdl - D02_20250811 00_cameraFootage 01_soundRolls 03_reports 04_cdl

The orange folders and their contents are copied during the sync. The grey folders are excluded: were they present originally in the destination, they will be leaved as is, were they absent, they wouldn't have been created.

Keep in mind however that the exclusion patterns are... patterns, so if you are using the same folder syntax in different subfolders (such as OCF, proxies and stills for instance), they will all be ignored:

MASTER VOLUME	EXCLUDING PATTERNS	DESTINATION
01_Be4Tools_footage - D00_20250808_prep ... - D01_20250810 ... - D02_20250811 00_cameraFootage 01_soundRolls 03_reports 04_cdl 02_Be4Tools_proxies - D00_20250808_prep - dailies - editorial - D01_20250810 - dailies - editorial - D02_20250811 - dailies - editorial	00_cameraFootage 01_soundRolls D00_20250808_prep D01_20250810	01_Be4Tools_footage - D00_20250808_prep ... - D01_20250810 ... - D02_20250811 00_cameraFootage 01_soundRolls 03_reports 04_cdl 02_Be4Tools_proxies - D00_20250808_prep - dailies - editorial - D01_20250810 - dailies - editorial - D02_20250811 - dailies - editorial

By the way, a good practice would be to to exclude day-folders from previous days to avoid filling your shuttles with proxies from an entire project each day.

Pro tip: Test the behaviour in prep! It is more convenient to realise you messed up your exclusion patterns when your footage folders are still empty...

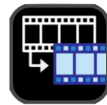
Another pro tip: If rendering proxies, do not hesitate to run the **End-of-day sync** in the middle of the day, after the dailies and editorial proxies have been rendered. Copying a lot of DNx115 files can take some time, and you may not want this to happen when it is 10:00pm, you thought you were done, and the PA is there staring at you, eagerly waiting for the shuttle.

Yet another pro tip: Do not trigger the **End-of-day sync** while your proxies **are still rendering**. One does not simply copy a file that is being written at the same time. Since you can receive notifications when your renders are done, please be patient and go for a walk.

Settings

Parameter	Usage
Project name	Identify your settings. Naming LUT files . Naming continuity PDF . Naming LTO check reports .
Production company	Identify your settings.
Master volume	Source folder for End of day sync operations. Also, if set, this volume will be the default destination of most file browsers in Be4Tools.
Daylight project	Point the reference project to be used by Watch Daylight , Sync Daylight from Silverstack library actions. The « Scene template » is to be used when syncing Daylight from Silverstack, as a reference to create new scenes.
DaVinci Resolve project	Point the reference project to be used by Watch DaVinci Resolve , Sync Resolve from Silverstack library actions.
Silverstack project	Point the reference project to be used by Watch Silverstack , Sync Daylight from Silverstack library , Sync Resolve from Silverstack library , Compare LTO checksums with Silverstack actions.
Cloud folders	Destinations for End of day copies.
Cloud exclusions	Exclusion patterns for End of day copies.
Shuttles drives	Destinations for End of day copies.
Shuttles exclusion	Exclusion patterns for End of day copies.
Notification service	Method to be used to send you notifications with Watch Daylight, Watch DaVinci Resolve and Watch Silverstack actions. Beta: As of now, two notification methods are available: Discord and using a custom API URL of your own - Discord: To set-up discord notification 1. Join Be4Tools discord server: https://discord.gg/cG8Jb4t29R 2. In Be4Tools, click the « Discord » button in the Notifications settings. Enter your discord username or your display name on the server. 3. You should receive a confirmation message from Be4Tools bot. - Custom API: To set-up a message pipeline with a custom API, input an URL that can be triggered with a GET request. The url should be of the following syntax: http://your.api.com/msg?user=X&token=Y&msg= (i.e. the message from Be4Tools will be appended at the end of the URL). No other authentication should be required than the credentials in the API link. You should receive a confirmation message if the set-up was successful
Import settings	Select a settings file to get values from.
Export settings	Select a path to export a new settings file .
Reset settings	Clear all of the settings. Pro tip: do it at the end of a project!

Keyboard shortcuts and StreamDeck Profile

Page	Key	Action	Streamdeck
Watch	D	Watch D aylight (toggle ON/OFF)	
	R	Watch DaVinci R esolve (toggle ON/OFF)	
	S	Watch S ilverstack (toggle ON/OFF)	
Dailies	F1	Sync Daylight from Silverstack library	
	F2	Sync Resolve from Silverstack library	
	F3	Compare LTO checksums with Silverstack	
	F4	Convert video files (ffmpeg)	
	F5	Concatenate video files (ffmpeg)	
LUTs	F6	Rename a LUT file	
Stills	F7	Render continuity PDF	
End of day	F8	Sync project volume to shuttles and clouds	
Any	X	Clear completed tasks	

You can install the StreamSeck profile from the [Settings](#) page!

Français

Fonctionnalités

Watch

Watch Daylight

Toggle ON/OFF

Aucune modification de données

Requis: connexion internet

Requis: Daylight

Paramètres: Notification service

Cliquez pour activer/désactiver la surveillance des activités de Daylight/Baselight. Vous recevrez une **notification** quand l'un des événements suivants a lieu:

- **Toutes** les tâches locales (localhost) de rendu Daylight/Baselight sont **terminés avec succès**,
- Une tâche de rendu Daylight/Baselight vient d'être **interrompue**,
- Une tâche de rendu Daylight/Baselight vient de faire remonter une **erreur**.

Les **notifications** sont envoyées selon la méthode que vous avez définie dans le paramètre : **Notification service**.

Watch DaVinci Resolve

Toggle ON/OFF

Aucune modification de données

Requis: connexion internet

Requis: DaVinci Resolve Studio

Paramètres: Notification service

Cliquez pour activer/désactiver la surveillance des activités de DaVinci Resolve. Vous recevrez une **notification** quand l'un des événements suivants a lieu:

- **Toutes** les tâches de rendu du projet actuellement ouvert dans Resolve sont **terminées avec succès**,
- Une tâche de rendu Resolve vient d'être **annulée**,
- Une tâche de rendu Resolve vient de faire remonter une **erreur**.

Les **notifications** sont envoyées selon la méthode que vous avez définie dans le paramètre : **Notification service**.

Watch Silverstack

Toggle ON/OFF

Aucune modification de données

Requis: connexion internet

Requis: Silverstack Lab/XT

Paramètres: Notification service

Paramètres: Silverstack project

Cliquez pour activer/désactiver la surveillance des activités de Silverstack. Vous recevrez une **notification** quand l'un des événements suivants a lieu:

- Un offload du projet défini dans les paramètres vient de **terminer avec succès**,
- Un offload du projet défini dans les paramètres vient d'être **interrompu**,
- Un offload du projet défini dans les paramètres vient de faire remonter une **erreur**,
- Un transcode du projet défini dans les paramètres vient de **terminer avec succès**,
- Un transcode du projet défini dans les paramètres vient d'être **interrompu**,
- Un transcode du projet défini dans les paramètres vient de faire remonter une **erreur**.

Les **notifications** sont envoyées selon la méthode que vous avez définie dans le paramètre : **Notification service**. Notez bien que la surveillance de Silverstack dépend du réglage **Silverstack project**: en effet, tous les jobs de Silverstack sont indexés par projet.

Dailies

Sync Daylight from Silverstack library

Données modifiées dans Daylight

Requis: Daylight

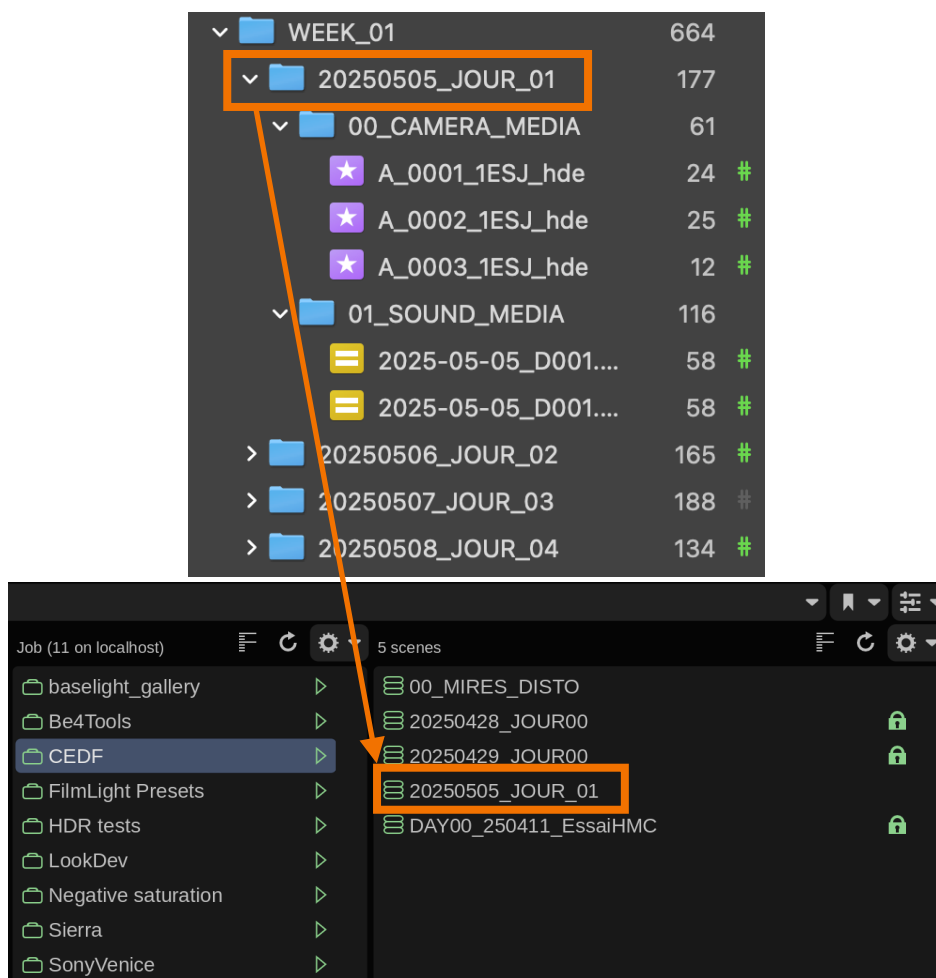
Requis: Silverstack Lab/XT

Paramètres: Silverstack project

Paramètres: Daylight project

Cliquez pour lancer une **synchronisation** de données **depuis Silverstack vers Daylight**. Les manipulations suivantes sont effectuées dans cet ordre :

1. Une **scène** est créée dans Daylight pour chaque **jour de tournage** identifié dans la bibliothèque Silverstack. Un jour de tournage est identifié pour chaque dossier Silverstack dont le nom contient une date. Les scènes précédemment créées sont ignorées.
2. Les **clips** de la bibliothèque Silverstack sont **importés** dans la scène correspondant à leur jour de tournage.
3. Les champs de **métadonnées** remplis dans Silverstack sont transférés vers Daylight.



1. Une nouvelle scène est créée pour chaque "jour" de tournage.
2. Les clips caméra sont importés pour chaque jour.
3. Les champs de métadonnées sont synchronisés.

Le projet **Silverstack** et le projet **Daylight** avec lesquels vous travaillez doivent avoir été définis dans les paramètres de Be4Tools. Les **nouvelles scènes** créés dans Daylight le sont à partir de la scène de référence (**template**) que vous avez indiquée. Le fonctionnement est similaire à la fonctionnalité « New Scene using ___ As Scene Template » dans Daylight.

Note de beta : L'utilisation d'une arborescence avec de multiples niveaux de fichiers n'est pas implémentée pour l'instant. Si le respect d'une arborescence plus complète vous intéresse, n'hésitez pas) le faire remonter :)

Sync Resolve from Silverstack library

Données modifiées dans Resolve

Requis: DaVinci Resolve Studio

Requis: Silverstack Lab/XT

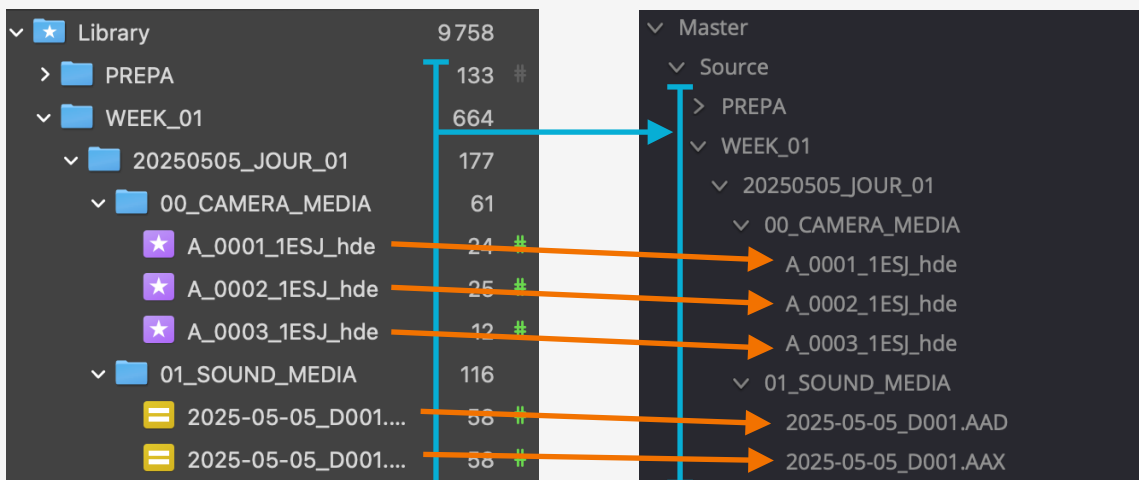
Paramètres: Silverstack project

Paramètres: DaVinci Resolve project

Paramètres: Master Volume

Cliquez pour lancer une **synchronisation** de données **depuis Silverstack vers Resolve**. Les manipulations suivantes sont effectuées dans cet ordre :

1. **L'arborescence de votre bibliothèque Silverstack est reproduite dans Resolve**. La racine de la bibliothèque Silverstack (le dossier « Library ») est remplacé par un dossier « Source » créé à la racine du **Media Pool**.
2. **Tous les fichiers vidéo et audio** présents dans la bibliothèque Silverstack sont **importés** dans Resolve. Les fichiers déjà importés dans Resolve ne sont pas ré-importés.
3. Tous les champs de **métadonnées** saisis dans Silverstack sont copiés dans Resolve, y compris les données saisies manuellement comme Scene, Shot, Take... **Attention les métadonnées Resolve sont écrasées par celles présentes dans Silverstack**.



1. L'arborescence est reproduite dans Resolve
2. Les fichiers vidéo et audio sont importés
3. Les champs de métadonnées sont importés

Prises cerclées : La métadonnée **Flag/Circled** de Silverstack est traduite dans Resolve par le champ **Good Take**. Tous les clips identifiés comme cerclées reçoivent en outre un **Flag** vert dans Resolve, pour faciliter leur tri et leur visualisation (en Timeline par exemple).

Copies multiples : Si vous faites de multiples copies avec Silverstack, Be4Tools tentera en premier lieu d'importer les fichiers présents dans le **Master Volume**, si ce paramètre a été renseigné. Si vous n'avez pas désigné de **Master Volume** ou si Be4Tools ne parvient pas à y trouver un fichier, il essaiera ensuite sur tous les volumes renseignés comme destinations d'offload dans Silverstack, dans l'ordre de **Playback priority** (voir à ce sujet [la documentation de Pomfort](#)).

Conflits : La synchronisation est impossible et s'interrompt d'elle-même dans les situations suivantes:

- Si Silverstack est en cours d'offload,
- Si Resolve est en cours de rendu,
- Si Resolve n'est pas ouvert.

Compare LTO checksums with Silverstack

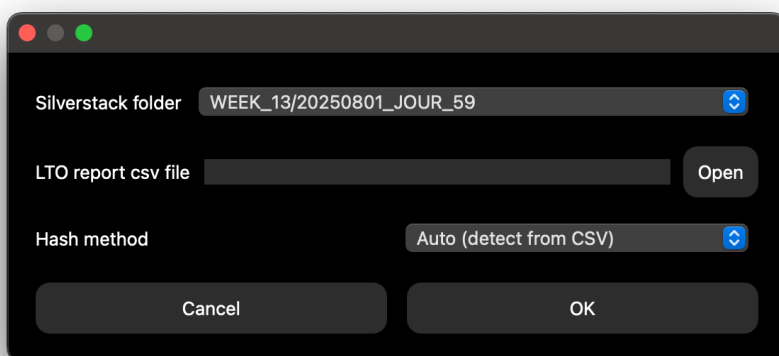
Aucune manipulation de données

Requis: Silverstack Lab/XT

Paramètres: Silverstack project

Cliquez pour lancer une vérification de checksums entre la **base de données Silverstack** et un **fichier CSV**. Le fichier CSV doit contenir au moins deux colonnes:

- Une colonne « **name** » ou assimilé (« clip name », « file name », ...) dont le contenu correspond aux fichiers originaux (avec ou sans extension) tels qu'ils apparaissent dans la base de données Silverstack.
- Une colonne portant l'intitulé d'une méthode de hash (« **MD5** », « **SHA** », « **XXH64** »...) et contenant la checksum du fichier correspondant.



1. **Silverstack folder**: Sélectionnez un dossier Silverstack contenant les bins des clips que vous souhaitez vérifier (votre dernier jour de tournage, ou votre dernière semaine, très probablement),
2. **LTO report CSV file**: Pointez vers un fichier CSV contenant le rapport de copie sur LTO (par exemple exporté par le labo depuis Archiware, Yoyotta...)
3. **Hash method**: Vous pouvez spécifier à Be4Tools de privilégier une certaine méthode de checksum (XXH, MD5 ou SHA).

Un rapport PDF sera généré avec les résultats de la vérification, groupés comme suit:

- **Les fichiers manquants**: si un clip est présent dans Silverstack mais ne remonte pas dans le fichier CSV,
- **Les hash incorrects**: si un clip a une checksum différente entre Silverstack et le fichier CSV,
- **Les fichiers correctement vérifiés**: si tout s'est bien passé !

Plusieurs valeurs de hash: Si le fichier CSV que vous avez analysé contient plus d'une valeur de checksum par clip, nous ne saurions trop vous recommander de spécifier le paramètre **Hash method** avec le type de checksum que vous utilisez dans Silverstack, afin d'éviter que Be4Tools ne vérifie la valeur du CSV avec un hash absent de Silverstack.

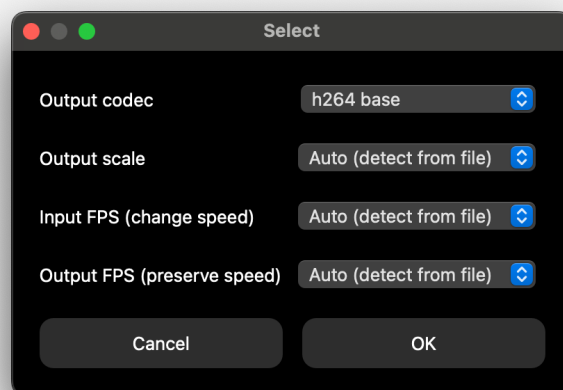
Rapport PDF: Le fichier PDF du rapport de vérification est enregistré dans le dossier où se trouve le fichier CSV que vous venez de vérifier.

Convert video files (ffmpeg)

Des données sont copiées

Cliquez pour exporter une version **convertie** d'un fichier vidéo via FFMPEG.

1. Sélectionnez un ou plusieurs fichiers vidéo,
2. Précisez les paramètres suivants:
 - Le **codec** de sortie souhaité (H264, H265 ou ProRes)
 - La **définition** de sortie souhaitée. Les pixels sont considérés comme étant carrés (ratio 1:1). La vidéo sera redimensionnée pour correspondre au format demandé, au besoin des bandes noires (pillarbox ou letterbox) seront ajoutées. Les images peuvent être supersamplées ou sous-samplées.
 - La **cadence de lecture** du fichier original. Si ce paramètre est réglé sur « Auto », les métadonnées du fichier source seront utilisées pour cadencer la lecture. Si ce paramètre est réglé sur une valeur spécifique, le fichier de sortie sera ré-indexé avec un **nouveau timecode** pour correspondre à la cadence désirée. Une image du fichier source sera considérée comme une image du fichier de destination, l'alignement du nombre d'images par secondes dans le fichier original sera ignoré. **La durée de la vidéo sera modifiée.**
 - La **cadence d'écriture**. Si ce paramètre est réglé sur « Auto », la cadence de sortie sera identique à la cadence de lecture. Si ce paramètre est réglé sur une valeur particulière, le nombre de frames dans chaque seconde de vidéo sera ajusté pour **préserver la durée originale de la vidéo**. Au besoin, des images seront abandonnées (drop) ou interpolées.



Par exemple : Soit un fichier A.mov, une vidéo **1920x1080 50p**, d'une durée de **10 secondes**, encodée avec l'un des codecs acceptés par FFMPEG.

-> Si **input FPS** est réglé sur « **Auto** » et **output FPS** sur « **Auto** », la vidéo sera transcodée à **50p** pour 50p et durera **10 secondes**.

-> Si **input FPS** est réglé sur **25** et **output FPS** sur « **Auto** », la vidéo sera transcodée à **25p** avec le même nombre de frames. Ainsi, **la vitesse de la vidéo sera réduite de moitié** (25 pour 50).

L'export fera **20 secondes**.

-> Si **input FPS** est réglé sur **100** et **output FPS** sur « **Auto** », la vidéo sera transcodée à **100p** avec le même nombre de frames. Ainsi, **la vitesse de la vidéo sera accélérée fois deux** (100 pour 50). L'export fera **5 secondes**.

-> Si **input FPS** est réglé sur « **Auto** » et **output FPS** sur **25**, la vidéo sera transcodée à **25p en droppant une image sur deux**. Ainsi, la vidéo transcodée fera **10 secondes**, sera lue à la même vitesse que l'originale, mais le fichier sera **plus léger à codec identique**.

-> Si **input FPS** est réglé sur « **Auto** » et **output FPS** sur **100**, la vidéo sera transcodée à **100p en interpolant une image sur deux**. Ainsi, la vidéo transcodée fera **10 secondes**, sera lue à la même vitesse que l'originale, mais le fichier sera **plus lourd à codec identique**.

-> Si **input FPS** est réglé sur **100** et **output FPS** sur **50**, la vidéo sera transcodée à **50p en doublant sa vitesse** (100 pour 50) et en **droppant une frame sur deux**. L'export fera **5 sec**.

-> Si **input FPS** est réglé sur **25** et **output FPS** sur **50**, la vidéo sera transcodée à 50p en **réduisant la vitesse** (25 pour 50) et en **interpolant une frame sur deux**. L'export fera **20 sec**.

Concatenate video files (ffmpeg)

Des données sont copiées

Cliquez pour exporter un **bout-à-bout** d'une liste de fichiers vidéo.

1. Sélectionnez au moins deux fichiers vidéo,
2. Choisissez une destination et un nom pour votre export,
3. Si besoin, précisez des paramètres de transcode:
 - Le **codec de sortie** souhaité (H264, H265 ou ProRes)
 - La **définition de sortie** souhaitée. Les pixels sont considérés comme étant carrés (ratio 1:1). La vidéo sera redimensionnée pour correspondre au format demandé, au besoin des bandes noires (pillarbox ou letterbox) seront ajoutées. Les images peuvent être supersamplées ou sous-samplées. Si ce paramètre est réglé sur « **Auto** », le format du **premier fichier** de votre liste sera pris comme référence.
 - La **cadence d'écriture**. Si ce paramètre est réglé sur « Auto », la cadence de sortie sera identique à la cadence de lecture. Si ce paramètre est réglé sur une valeur particulière, le nombre de frames dans chaque seconde de vidéo sera ajusté pour **préserver la durée originale de la vidéo**. Au besoin, des images seront abandonnées (drop) ou interpolées. Si ce paramètre est réglé sur « **Auto** », la cadence du **premier fichier** de votre liste sera prise comme référence, et les autres fichiers seront alignés.

Le fonctionnement de cet outil est similaire au fait de créer une timeline avec une liste de clips bout à bout, et d'en faire le rendu.

LUTs page

Rename LUT file

Des données sont copiées

Les fichiers originaux peuvent être écrasés

Cet outil permet de consigner des métadonnées pour identifier vos LUT. Tous les champs de métadonnées proposés apparaissent dans un **en-tête** au début du fichier .cube et certains champs sont utilisés dans **le nom du fichier** directement.

- **3D LUT size** : la taille du cube (17, 33, 65) est calculée en fonction de la taille du fichier original. Vous pouvez la modifier, si vous êtes du genre taquin.
- **Look name** : le nom arbitraire du « look »,
- **Project** : le nom du projet, rempli par défaut avec le paramètre **Project name** de Be4Tools, s'il est rempli
- **LUT created by** : par souci de traçabilité et d'exhaustivité,
- **Color space in**,
- **Color space out**,
- **DRT** : ces trois paramètres servent à décrire le chemin couleur dans lequel cette LUT s'insère. **Color space in** désigne l'espace couleur et le gamma attendus en **entrée** de la LUT. **Color space out** désigne l'espace couleur et le gamma en **sortie** de la LUT (il peut s'agir d'un espace intermédiaire ou d'un espace de diffusion).
- **Create copy**, coché par défaut, préserve le fichier original et crée une copie porteuse des métadonnées Be4Tools. Si vous souhaitez remplacer directement le fichier original, décochez cette option.

Le nom du nouveau fichier suit cette nomenclature :

[Project]_[Look name]_[CS in]_[CS out]_[size].cube

```

Be4Tools_Look01_ACEScct-AP1_2_4Gamma-Rec709_65.cube
# -----Renamed with Be4Tools-----
# LUTSize: 65
# Look: Look01
# ProjectName: Be4Tools
# LookCreatedBy: LU
# ColorspaceIn: ACEScct-AP1
# ColorspaceOut: 2_4Gamma-Rec709
# DRT: ACES
# -----Begin original file-----
TITLE "Generated by Resolve"
LUT_3D_SIZE 65

0 0 0
0 0 0
0 0 0
0 0 0
0 0 0
0.0323033 0 0
0.0694896 0 0
0.0981765 0 0
0.122393 0 0
0.143587 0 0
0.162478 0 0
0.179736 0 0
0.195621 0 0

```

Stills page

Generate continuity PDF

Aucune manipulation de données

Paramètres: Project name

Cet outil génère un PDF à la façon d'une planche contact pour diffuser vos stills!

- Le **Source folder** est la racine à partir de laquelle Be4Tools récupérera vos fichiers image. Il fera une recherche **réursive** dans tous les sous-dossiers afin de faire remonter tous les fichiers **.jpg**.
- Vous devez ensuite choisir un nombre maximal d'images à afficher par page (**maximum grid size**).
- Choisissez ensuite une méthode de tri :
 - **Scene Shot Take in filename** : Be4Tools analysera les noms de vos fichiers images pour en dégager une nomenclature logique. L'algorithme cherche à isoler un identifiant récurrent en début des noms de fichiers, par exemple séparé du reste du nom par un « - » ou un « _ ». Les images seront ainsi regroupées par identifiants similaires (par exemple **01_A_t3.jpg, 01_A_t4.jpg, 01_B_t1.jpg** seront groupés en « **01** »). Si vous utilisez cette méthode de tri, le PDF contiendra une page par groupe identifié (par scène, vraisemblablement). Les pages seront triées dans l'ordre alphanumérique naturel. Be4Tools tentera de remplir chaque page jusqu'à atteindre la taille maximum (**maximum grid size**), tous les stills excédant ce maximum ne seront ainsi pas affichés.
 - **Alphanumerical order (always fill page)** : Be4Tools triera tous les fichiers images par ordre alphanumérique, sans chercher à les grouper. Tous les stills seront affichés à la suite dans cet ordre, en remplissant chaque page jusqu'à la taille maximale spécifiée (**maximum grid size**).
- **Color scheme** vous permet de choisir la couleur du fond de votre PDF,
- **Display still filename under each image** : si cette option est cochée, le nom du fichier original sera ajouté en gris sous chaque image,
- **Compress images** : si cette option est cochée, les images seront compressées afin que chaque page du PDF pèse au maximum 5MB. Si elle n'est pas cochée, les images seront intégrées au PDF en pleine résolution. Par conséquent, le fichier PDF sera significativement plus lourd, mais vous pourrez zoomer dedans jusqu'à afficher les images à leur taille d'origine, sans artéfact de compression. **Attention** il est intéressant de noter que les PDF compressés seront beaucoup plus rapides à générer, en raison du temps de calcul du PDF. Si vous êtes pressé, compressez.
- **Export as** permet de choisir parmi deux options :
 - **A single file**, un PDF unique avec toutes les pages générées,
 - **One file per page**, un fichier PDF par page générée (par exemple, un PDF par scène, si vous avez trié vos stills ainsi). Cette option peut s'avérer utile pour envoyer les planches contact par e-mail, car en activant la compression vous serez assuré que chaque PDF passera dans un mail, indépendamment du nombre de stills.

Le fichier PDF exporté sera nommé d'après le paramètre **Project name** et sauvegardé à la racine du **Source folder** que vous avez choisi.

End of day

Sync project volume to shuttles and clouds

Des données sont copiées

Des données peuvent être modifiées ou effacées des navettes ou des clouds

Setting: Master Volume

Setting: Cloud Folders

Setting: Shuttle drives

Cet outil vous permet de lancer en une seule action tous vos copier-coller de fin de journée.

Évidemment, il est nécessaire de bien en faire la configuration...

- Dans les paramètres, le réglage **Master Volume** correspond au point d'origine de toutes les opérations de copie. Usuellement, il s'agit de votre tour RAID.
- Les clouds (**Cloud folders**) et navettes (**Shuttle drives**) sont des destinations de copie.

Par défaut, chaque dossier et chaque fichier présent sur le **Master Volume** sera copié vers chaque destination accessible. Ainsi, votre **Master Volume** devient votre seul et unique espace de travail, en sachant que tous vos autres volumes seront synchronisés.

Attention: Le **Master Volume** est considéré comme source absolue de la synchronisation. Cela signifie que

- Les fichiers et dossiers présents dans une destination mais absents du **Master Volume** seront **mis à la corbeille** (ils sont donc récupérables et une fenêtre contextuelle vous avertira si des fichiers ont été supprimés),
- Les fichiers et dossiers déjà présents dans les destinations seront **remplacés** s'il existe une version plus récente sur le **Master Volume**.

The screenshot displays the Be4Tools configuration window. At the top, there are three input fields: 'Project name' with the value 'Be4Tools', 'Production company' with 'Be4Post', and 'Master volume' with '/Users/luca/Desktop/RAID'. A 'Browse' button is next to the Master volume field. Below these is a section for 'Daylight, Resolve and Silverstack connection'. The 'Cloud folders' section is expanded, showing a list of cloud folders with the entry '/Users/luca/Desktop/CLOUD'. There are '+' and '-' buttons for adding and removing cloud folders, and a 'Cloud exclusions' section with its own '+' and '-' buttons. The 'Shuttle drives' section is also expanded, showing a list of shuttle drives with the entry '/Users/luca/Desktop/SHUTTLE_01'. Similar '+' and '-' buttons are present for shuttle drives, along with a 'Shuttle exclusions' section with '+' and '-' buttons.

Si l'on considère les paramètres ci-dessus, voici le résultat de l'opération de synchronisation :

SOURCE**RAID/Be4Post_Be4Tools/**

- 00_Be4Tools_docs
 - 00_Be4Tools_reports
 - 00_Be4Tools_dayReports
 - 01_Be4Tools_imageReports
 - 02_Be4Tools_soundReports
 - 03_Be4Tools_qualityCheck
 - 04_Be4Tools_transferReports
 - 05_Be4Tools_shuttlesCatalog
 - 06_Be4Tools_labReports
 - 01_Be4Tools_ale
 - 02_Be4Tools_projects
 - 03_Be4Tools_soundSync
- 01_Be4Tools_footage
- 02_Be4Tools_audio
- 03_Be4Tools_looks
- 04_Be4Tools_proxies
 - 00_Be4Tools_dailies
 - 01_Be4Tools_editing
- 05_Be4Tools_stills
 - 00_Be4Tools_scenes
- 06_Be4Tools_vfx

DESTINATION 1 : CLOUD FOLDER**CLOUD/Be4Post_Be4Tools/**

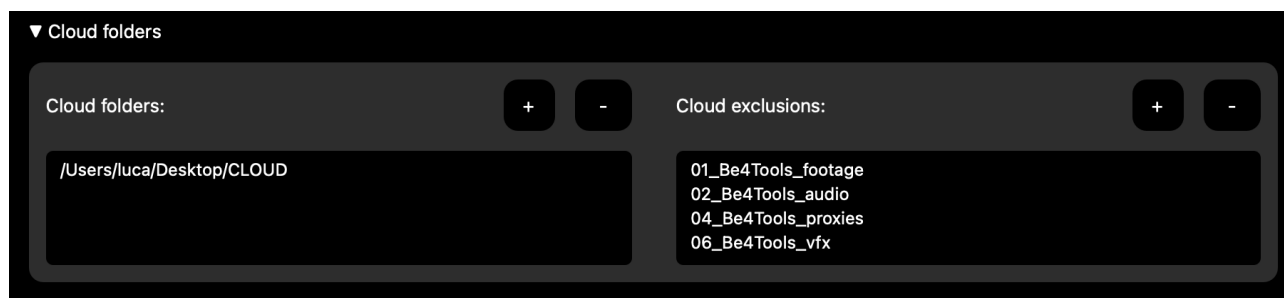
- 00_Be4Tools_docs
 - 00_Be4Tools_reports
 - 00_Be4Tools_dayReports
 - 01_Be4Tools_imageReports
 - 02_Be4Tools_soundReports
 - 03_Be4Tools_qualityCheck
 - 04_Be4Tools_transferReports
 - 05_Be4Tools_shuttlesCatalog
 - 06_Be4Tools_labReports
 - 01_Be4Tools_ale
 - 02_Be4Tools_projects
 - 03_Be4Tools_soundSync
- 01_Be4Tools_footage
- 02_Be4Tools_audio
- 03_Be4Tools_looks
- 04_Be4Tools_proxies
 - 00_Be4Tools_dailies
 - 01_Be4Tools_editing
- 05_Be4Tools_stills
 - 00_Be4Tools_scenes
- 06_Be4Tools_vfx

DESTINATION 1 : SHUTTLE DRIVE**SHUTTLE/Be4Post_Be4Tools/**

- 00_Be4Tools_docs
 - 00_Be4Tools_reports
 - 00_Be4Tools_dayReports
 - 01_Be4Tools_imageReports
 - 02_Be4Tools_soundReports
 - 03_Be4Tools_qualityCheck
 - 04_Be4Tools_transferReports
 - 05_Be4Tools_shuttlesCatalog
 - 06_Be4Tools_labReports
 - 01_Be4Tools_ale
 - 02_Be4Tools_projects
 - 03_Be4Tools_soundSync
- 01_Be4Tools_footage
- 02_Be4Tools_audio
- 03_Be4Tools_looks
- 04_Be4Tools_proxies
 - 00_Be4Tools_dailies
 - 01_Be4Tools_editing
- 05_Be4Tools_stills
 - 00_Be4Tools_scenes
- 06_Be4Tools_vfx

Tous les fichiers et dossiers du **Master Volume** ont été copiés vers toutes les destinations.

Vous pouvez affiner la sélection des contenus synchronisés en ajoutant des **exclusions** particulières à chaque type de destination (**cloud** ou **shuttle**). Une exclusion est une **expression** que Be4Tools cherchera à identifier dans les noms des dossiers du **Master Volume**. Par exemple :



Avec les exclusions ci-dessus, l'opération de synchronisation ignorera tous les dossiers intitulés « **01_Be4Tools_footage** », « **02_Be4Tools_audio** », « **04_Be4Tools_proxies** » ou « **06_Be4Tools_vfx** » au cours de la copie vers les **clouds**. Ainsi :

SOURCE

```

RAID/Be4Post_Be4Tools/
├── 00_Be4Tools_docs
│   ├── 00_Be4Tools_reports
│   │   ├── 00_Be4Tools_dayReports
│   │   ├── 01_Be4Tools_imageReports
│   │   ├── 02_Be4Tools_soundReports
│   │   ├── 03_Be4Tools_qualityCheck
│   │   ├── 04_Be4Tools_transferReports
│   │   ├── 05_Be4Tools_shuttlesCatalog
│   │   └── 06_Be4Tools_labReports
│   ├── 01_Be4Tools_ale
│   ├── 02_Be4Tools_projects
│   └── 03_Be4Tools_soundSync
├── 01_Be4Tools_footage
├── 02_Be4Tools_audio
├── 03_Be4Tools_looks
├── 04_Be4Tools_proxies
│   ├── 00_Be4Tools_dailies
│   └── 01_Be4Tools_editing
├── 05_Be4Tools_stills
│   └── 00_Be4Tools_scenes
└── 06_Be4Tools_vfx

```

DESTINATION 1 : CLOUD FOLDER

```

CLOUD/Be4Post_Be4Tools/
├── 00_Be4Tools_docs
│   ├── 00_Be4Tools_reports
│   │   ├── 00_Be4Tools_dayReports
│   │   ├── 01_Be4Tools_imageReports
│   │   ├── 02_Be4Tools_soundReports
│   │   ├── 03_Be4Tools_qualityCheck
│   │   ├── 04_Be4Tools_transferReports
│   │   ├── 05_Be4Tools_shuttlesCatalog
│   │   └── 06_Be4Tools_labReports
│   ├── 01_Be4Tools_ale
│   ├── 02_Be4Tools_projects
│   └── 03_Be4Tools_soundSync
├── 03_Be4Tools_looks
├── 05_Be4Tools_stills
│   └── 00_Be4Tools_scenes

```

DESTINATION 1 : SHUTTLE DRIVE

```

SHUTTLE/Be4Post_Be4Tools/
├── 00_Be4Tools_docs
│   ├── 00_Be4Tools_reports
│   │   ├── 00_Be4Tools_dayReports
│   │   ├── 01_Be4Tools_imageReports
│   │   ├── 02_Be4Tools_soundReports
│   │   ├── 03_Be4Tools_qualityCheck
│   │   ├── 04_Be4Tools_transferReports
│   │   ├── 05_Be4Tools_shuttlesCatalog
│   │   └── 06_Be4Tools_labReports
│   ├── 01_Be4Tools_ale
│   ├── 02_Be4Tools_projects
│   └── 03_Be4Tools_soundSync
├── 01_Be4Tools_footage
├── 02_Be4Tools_audio
├── 03_Be4Tools_looks
├── 04_Be4Tools_proxies
│   ├── 00_Be4Tools_dailies
│   └── 01_Be4Tools_editing
├── 05_Be4Tools_stills
│   └── 00_Be4Tools_scenes
└── 06_Be4Tools_vfx

```

Les exclusions pour les navettes (**shuttle drives**) fonctionnent de la même façon.

De manière générale, nous ne saurions trop vous recommander de **toujours exclure les dossiers contenant vos originaux (vidéo et audio)**. En effet, ces fichiers sont déjà copiés sur toutes les destinations nécessaires par votre logiciel d'offload... et vous ne voudriez pas que ces copies vérifiées soient réécrites, ou envoyées dans un **cloud** !

Exclusions recommandées par défaut :

CLOUD FOLDERS	SHUTTLE DRIVES
- Original video footage - Original sound - Any type of proxies and VFX pulls	- Original video footage - Original sound (Both should be securely handled by your offloading pipeline)

Selon l'arborescence que vous utilisez pour vos fichiers, vous pouvez utiliser des exclusions de dossiers de premier niveau (comme dans l'exemple ci-dessus) ou bien utiliser un nom de sous-dossier récurrent. Par exemple :

MASTER VOLUME	EXCLUDING PATTERNS	DESTINATION
<pre> 01_Be4Tools_footage ├── D00_20250808_prep │ ├── 00_cameraFootage │ ├── 01_soundRolls │ ├── 03_reports │ └── 04_cdl ├── D01_20250810 │ ├── 00_cameraFootage │ ├── 01_soundRolls │ ├── 03_reports │ └── 04_cdl └── D02_20250811 ├── 00_cameraFootage ├── 01_soundRolls ├── 03_reports └── 04_cdl </pre>	<pre> 00_cameraFootage 01_soundRolls D00_20250808_prep D01_20250810 </pre>	<pre> 01_Be4Tools_footage ├── D00_20250808_prep │ ├── 00_cameraFootage │ ├── 01_soundRolls │ ├── 03_reports │ └── 04_cdl ├── D01_20250810 │ ├── 00_cameraFootage │ ├── 01_soundRolls │ ├── 03_reports │ └── 04_cdl └── D02_20250811 ├── 00_cameraFootage ├── 01_soundRolls ├── 03_reports └── 04_cdl </pre>

Les dossiers en orange sont ceux copiés au cours de la synchronisation par Be4Tools. Les dossiers en gris ont été ignorés : il peuvent par ailleurs être déjà présent sur le disque de destination (par exemple s'ils sont le résultat de vos offload de cartes). S'ils existent sur la destination, ils seront ignorés ; et s'ils n'existent pas, ils ne seront pas créés.

N'oubliez pas cependant que les **excluding patterns** sont des noms de dossiers génériques, et qu'ils ne sont pas liés à un sous-dossier en particulier. Ainsi, si vous avez une nomenclature répétitive, par exemple, en nommant vos sous-dossiers avec une syntaxe identique pour vos OCF, vos proxies et vos stills, ils seront traités sans distinction par la reconnaissance des exclusions :

MASTER VOLUME	EXCLUDING PATTERNS	DESTINATION
<pre> 01_Be4Tools_footage ├── D00_20250808_prep │ ├── ... ├── D01_20250810 │ ├── ... ├── D02_20250811 │ ├── 00_cameraFootage │ ├── 01_soundRolls │ ├── 03_reports │ └── 04_cdl └── 02_Be4Tools_proxies ├── D00_20250808_prep │ ├── dailies │ └── editorial ├── D01_20250810 │ ├── dailies │ └── editorial └── D02_20250811 ├── dailies └── editorial </pre>	<pre> 00_cameraFootage 01_soundRolls D00_20250808_prep D01_20250810 </pre>	<pre> 01_Be4Tools_footage ├── D00_20250808_prep │ ├── ... ├── D01_20250810 │ ├── ... ├── D02_20250811 │ ├── 00_cameraFootage │ ├── 01_soundRolls │ ├── 03_reports │ └── 04_cdl └── 02_Be4Tools_proxies ├── D00_20250808_prep │ ├── dailies │ └── editorial ├── D01_20250810 │ ├── dailies │ └── editorial └── D02_20250811 ├── dailies └── editorial </pre>

Par ailleurs, une pratique économe en flux de données consisterait à exclure jour après jour les dossiers de proxies et de stills déjà synchronisés sur vos précédentes navettes, afin d'éviter de synchroniser chaque jour les proxies des cinquante derniers jours de tournage !

Astuce : Testez le comportement de cette synchronisation en essais ! Il est toujours plus agréable de se rendre compte qu'on a mal nommé un pattern d'exclusion lorsqu'aucun rush sensible n'est présent sur les navettes...

Autre astuce : Si vous faites vos proxies au plateau, n'hésitez pas à lancer la synchronisation **End of day** au milieu de la journée, dès lors que le rendu de vos proxies est terminé. En effet, copier un

tas de DNx115 peut être long, et vous préféreriez sans doute ne pas vous lancer dans cette longue copie à 22h alors que vous pensiez avoir fini et que la régie attend sa navette avec impatience.

Encore une autre astuce : Ne lancez pas la synchronisation **pendant le rendu de vos proxies** ! Indépendamment de la témérité qui est habituellement la vôtre, il est tout de même très audacieux de copier un fichier en train d'être écrit... et les résultats pourraient être désagréablement surprenants. Puisque vous pouvez recevoir des notifications à la fin de vos rendus, prenez votre mal en patience et allez faire un tour à la table régie.

Settings

Parameter	Usage
Project name	Pour identifier vos réglages, notamment si vous les exportez. Utilisé par les fonctionnalités : LUT files , continuity PDF , LTO check reports .
Production company	Pour identifier vos réglages, notamment si vous les exportez.
Master volume	Source pour les opérations de synchronisation End of day . Également, si ce réglage est renseigné, la racine de votre Master Volume sera le point d'ouverture par défaut des fenêtre Be4Tools lorsque vous devez par ailleurs sélectionner des fichiers.
Daylight project	Connectez Be4Tools avec votre projet Daylight. Utilisé par les fonctionnalités : Watch Daylight , Sync Daylight from Silverstack library . La scène « Scene template » est utilisée lors de la synchronisation Silverstack-Daylight, comme référence pour créer de nouvelles scènes.
DaVinci Resolve project	Connectez Be4Tools avec votre projet DaVinci Resolve. Utilisé par les fonctionnalités : Watch DaVinci Resolve , Sync Resolve from Silverstack library .
Silverstack project	Connectez Be4Tools avec votre projet Daylight. Utilisé par les fonctionnalités : Watch Silverstack , Sync Daylight from Silverstack library , Sync Resolve from Silverstack library , Compare LTO checksums with Silverstack .
Cloud folders	Destinations pour les copies End of day .
Cloud exclusions	Dossiers à exclure pour les copies End of day .
Shuttles drives	Destinations pour les copies End of day .
Shuttles exclusion	Dossiers à exclure pour les copies End of day .

Notification service	Méthode de notifications à utiliser pour les fonctionnalités : Watch Daylight, Watch DaVinci Resolve, Watch Silverstack. Note de beta : Pour l'heure, deux méthodes sont disponibles pour envoyer des notifications via Be4Tools, à savoir : Discord, et une requête GET sur un URL de votre choix. - Discord: pour paramétrer la connection avec Discord, 1. Rejoignez le serveur Be4Tools : https://discord.gg/cG8Jb4t29R 2. Puis dans vos réglages Be4Tools, sélectionnez « Discord » sous les paramètres de Notification. Indiquez votre nom d'utilisateur (username) ou votre nom d'affichage public (display name) sur le serveur Be4Tools. Les deux fonctionnent. 3. Vous devriez recevoir un message de confirmation de la part du bot Be4Tools si la connection a bien été établie. - Votre propre API : vous pouvez également choisir de recevoir des notifications avec une autre API de votre choix, si celle-ci répond correctement à une requête GET sur un URL public. L'authentification et la transmission de votre clé d'API, s'il y en a une, doit se faire directement dans l'URL. Cette dernière doit ainsi ressembler à : http://your.api.com/msg?user=X&token=Y&msg= (notez que le message envoyé par Be4Tools sera ajouté à la fin de l'URL que vous renseignez). Vous devriez recevoir un message de confirmation de la part du bot Be4Tools si la connection a bien été établie.
Import settings	Choisissez un fichier de paramètres à importer dans Be4Tools.
Export settings	Choisissez une destination pour exporter vos paramètres.
Reset settings	Réinitialisez tous les réglages. Astuce : faites-le en fin de projet !

Raccourcis clavier et profil StreamDeck

Page	Touche	Action	Streamdeck
Watch	D	Watch D aylight (ON/OFF)	
	R	Watch DaVinci R esolve (ON/OFF)	
	S	Watch S ilverstack (ON/OFF)	
Dailies	F1	Sync Daylight from Silverstack library	
	F2	Sync Resolve from Silverstack library	
	F3	Compare LTO checksums with Silverstack	
	F4	Convert video files (ffmpeg)	
	F5	Concatenate video files (ffmpeg)	
LUTs	F6	Rename a LUT file	
Stills	F7	Render continuity PDF	
End of day	F8	Sync project volume to shuttles and clouds	
Toutes	X	Effacer toutes les tâches terminées	

Vous pouvez installer un profil StreamDeck pré rempli depuis les **Settings** !